PUBLICACIÓN ONLINE MENSUAL DEDICADA A LA TÁCTIL DE NINTENDO OCTUBRE Nº 7

DS MAGAZINE



¿Todavía no tienes macota?



La Revolución al completo



Tu arte y tu Stylus

La oscuridad ha llegado a tu DS...

Castlevania Dawn Of Sorrow

Otro mes cargado de reviews, reportajes y noticias.

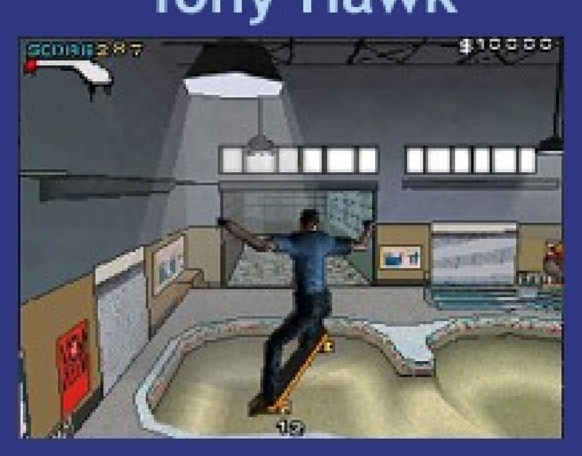




Fifa 2006



Tony Hawk



DS MAGAZINE

DS STAFF

REDACCIÓN

Guillermo Pedernal Soto (Peder)
Álvaro Serrano Rodríguez (wOw_)
Guillermo Andrades Beneroso (YaW)

DISEÑO

Fernando Chavarría Asso (Chava)
Rajiv Hotchandani (adictojuego)
Enrique Paños Montoya (Trasco)
Daniel Sánchez Pérez (DannySP)
Jose Manuel Jurado (Raziel)

CORRECCIÓN

Ricardo Fernández de Arellano (Locke)
Iván Fernández Castro (Spiriel)
Rubén Pérez González (Hell)

DSMAGAZINE

http://www.dsmagazine.net
con la colaboración de **NDSSPAIN**
http://www.ndsspain.com



EDITORIAL

Bienvenidos a una nueva edición de DSMagazine. Los usuarios de la portátil de 2 pantallas estamos de enhorabuena. Nos encontramos ante lo que será un aluvión de grandes títulos para nuestra consola, comenzando este mes con algunos pesos pesados como Castlevania, Advance Wars o Nintendogs.

El mercado de DS está creciendo rápidamente y este mismo mes se ponen a la venta los nuevos colores para nuestras máquinas. Así mismo están saliendo a la luz las primeras ofertas para conseguir la consola a un precio más asequible o junto con Nintendogs, una de las grandes apuestas de Nintendo.

Además, no podemos olvidarnos de lo acontecido hace sólo unos días en el Tokio Game Show. La nueva consola de Nintendo y lo que podría convertirse en el referente de control de videojuegos en los próximos años han sido desvelados por fin. Las posibilidades parecen infinitas.

Ahora sólo queda esperar y ver como pueden sorprendernos con nuevas formas de jugar que hace poco eran impensables, tal y como ha venido pasando con nuestras portátiles estos últimos meses. Al fin y al cabo... ¿Quién no se quedó asombrado al probar por primera vez "Yoshi Touch&Go"?

Un mes más, gracias por vuestros comentarios, por continuar leyéndonos y por la gran acogida que le habéis dado a nuestro nuevo diseño.
Esperamos que disfrutéis con nuestro séptimo número.

La redacción





índice

nintendogs ニンテンドッグス



Nanostray saldrá en Europa

Nanostray saldrá el 11 de Noviembre en España gracias a THQ. Desarrolado por Shin'en, en Nanostray nos ponemos a los mandos de una nave espacial para destruir al enemigo.

Monkey Ball DS



La nueva entrega de Super Monkey Ball de Sega llega rodando para Nintendo DS.
La fiebre del mono llegará a Japón durante el mes de Diciembre. Con unos 100 niveles iniciales, Monkey Ball nos hará disfrutar al maximo.
Usando la pantalla táctil de la consola giraremos la bola (y al mono) durante todos los recorridos de manera muy similar al Pac'n Roll. Tendrá un modo multijugador para hasta cuatro personas.

Wizardry Asterisk



La compañía Starfish presentó en su web oficial un nuevo RPG que se está desarrollando para Nintendo DS en el cual se hará uso de la pantalla táctil de la consola durante la aventura. Se titulará Wizardry Asterisk y estará a la venta en Japón durante el mes de noviembre.

Hagan juego señores!!!!

Sega ha anunciado el desarrollo y ha publicado las primeras capturas de un nuevo juego para Nintendo DS. En Sega Casino podrás disfrutar de los juegos clásicos de los casinos usando al máximo la pantalla táctil de la consola. Tendrá modo multijugador de hasta cuatro personas con un sólo cartucho que permitirá montar tu propio casino allá donde estés.





Snowboard Kids

Snowboard Kids estará pronto disponible. Incluirá un modo multijugador de hasta 4 jugadores, habrá 8 snowboarders diferentes para elegir.
Durante el juego se conseguirán puntos a medida que superamos los recorridos o realizamos acrobacias con los que comprar tablas de mejor aspecto y características que mejorarán el control y rendimiento de los personajes.

Revolution permitirá descargar demos a nuestra DS

Según ha sido recientemente confirmado por Satoru Iwata, presidente de Nintendo, la nueva consola de Nintendo permitirá descargar demos de juegos de Nintendo DS y pasarlas a través del WiFi a la portátil.



NOTICIAS

OPINIÓN

¿Cual es el futuro de los videojuegos?

A todos se nos ha pasado por la cabeza alguna vez plantearnos esta pregunta. Tan sólo hace falta echar la vista atrás unos años para darse cuenta del gran ritmo al que avanza la tecnología en este mundillo. De simples escenarios bidimensionales pasamos a entornos modelados en las 3 dimensiones del espacio. De manejar a nuestros personajes con la clásica cruceta pasamos a tener el control absoluto de sus acciones con un sensible joystick analógico. Del aspecto gráfico rudimentario propio de los primeros juegos pasamos gradualmente hasta los mundos de apariencia casi real en los títulos actuales. ¿Qué viene después?

Tiene que haber algo después. Quizás no se trate de uno de esos cascos con guantes de realidad virtual que hemos visto en las películas de ciencia ficción y que siempre hemos asociado con el futuro del videojuego. Quizás no sea necesario alterar nuestro cerebro mediante impulsos eléctricos, entrar en coma permitiendo a nuestra mente viajar a un mundo virtual ni introducirnos en nuestra propia televisión como algunos guionistas quisieron imaginar.

Quizás se trate de algo mucho más sencillo, algo al alcance de todos. Quizás el futuro del videojuego no se encuentre en un disco de 20 gigas de capacidad o en un chip gráfico capaz de mover un millón de animalitos al mismo tiempo. Quizás el futuro no sea más que una vuelta al origen, una vuelta a los inicios cuando la única pretensión de un juego era hacerte pasar un buen rato. El futuro del videojuego es la diversión...

Quizás el futuro del videojuego sea un aparato parecido a un mando de televisión

Peder

Burnout Legends DS:

Han aparecido las primeras imágenes del juego de EA que saldrá a la venta en Europa el próximo 24 de noviembre. Además se rumorea que el juego podría tener multijugador online...





Tsubasa Chronicles en DS

Los amantes del Anime y del Comic Japonés podrán disfrutar con este juego de un gran repertorio de personajes que aparecen en esta serie del grupo Clamp. Aquí tenéis unas cuantas imágenes del juego que consistirá en una serie de pequeños minijuegos.



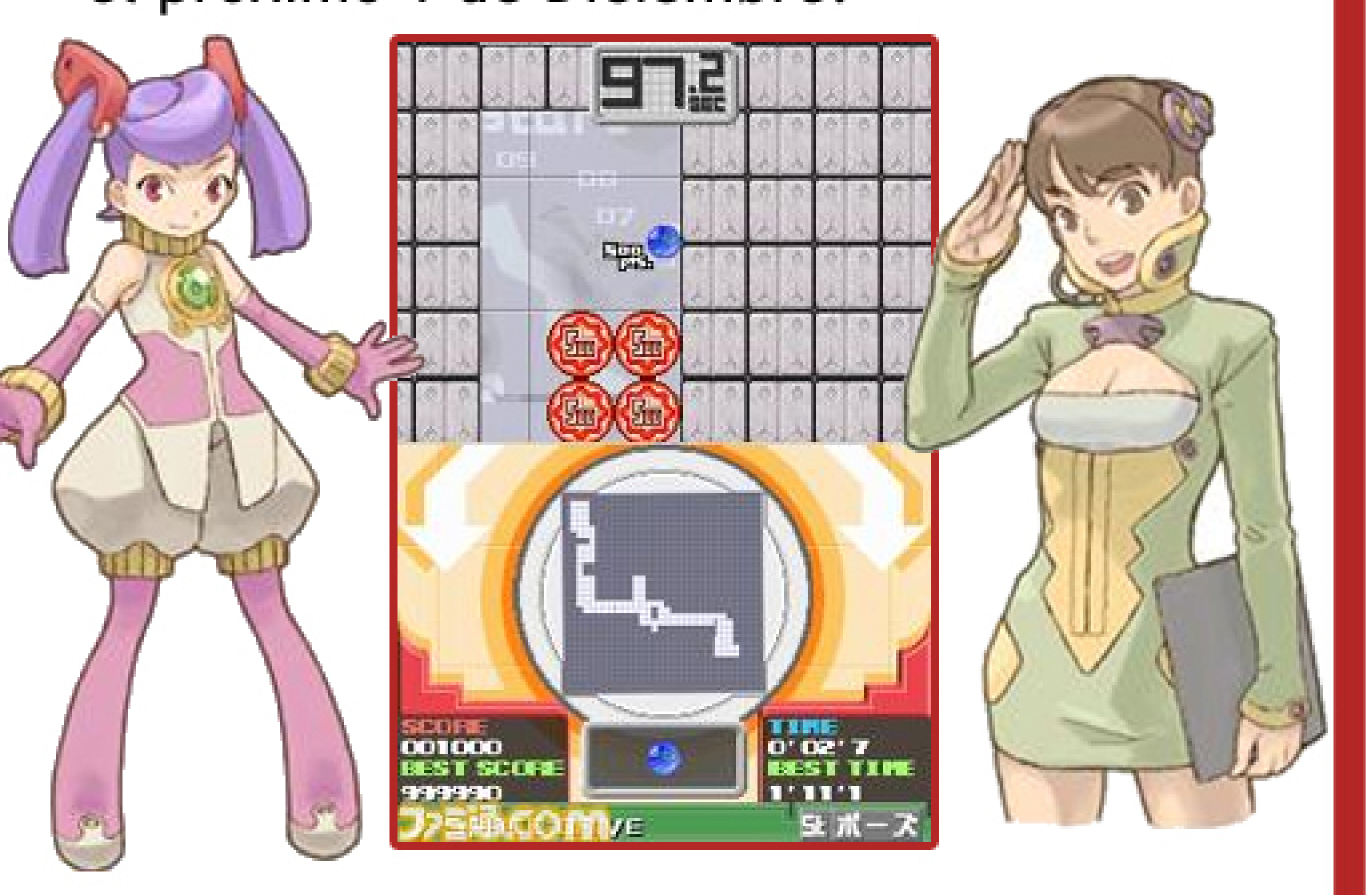




NOTICIAS

Mawashite Koron

Nuevo título de Taito en el que debemos escapar de una laberinto con una bola antes de que el tiempo se agote. Para ello deberemos rotar el laberinto usando la pantalla tactil. Saldrá a la venta en Japón el próximo 1 de Diciembre.



Primeras capturas de Need For Speed Most Wanted

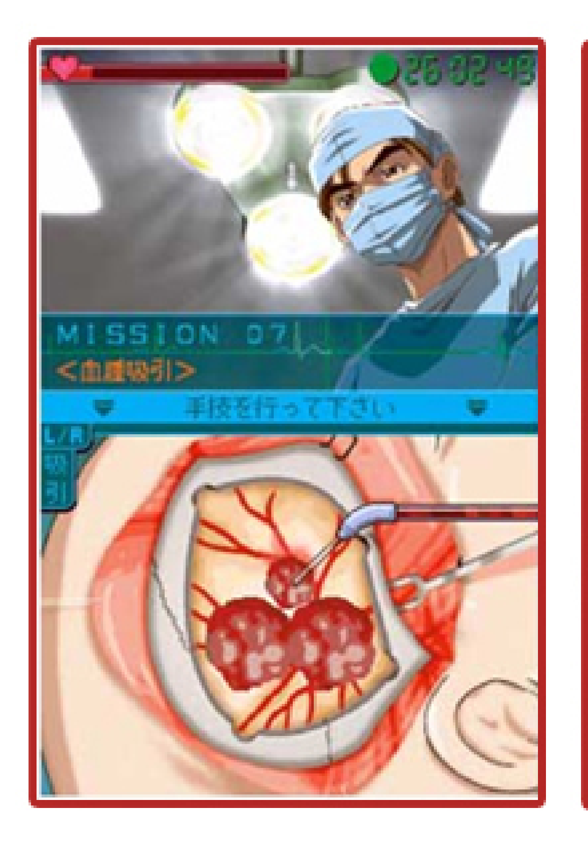
Aunque similar a su anterior entrega (Need for Speed Underground 2), en esta edición los vehiculos estarán más definidos, dotando al juego de un mejor aspecto. Al igual que en su predecesor, será posible crear los vinilos usando la táctil para dibujarlos.





Kenshui Tendo Dokuta 2 , primeras imagenes

La segunda parte de este simulador de cirujía está siendo desarrollada y saldrá muy pronto por las tierras niponas. Mientras esperamos a que la primera parte salga de Japón, podemos deleitarnos con estas capturas.



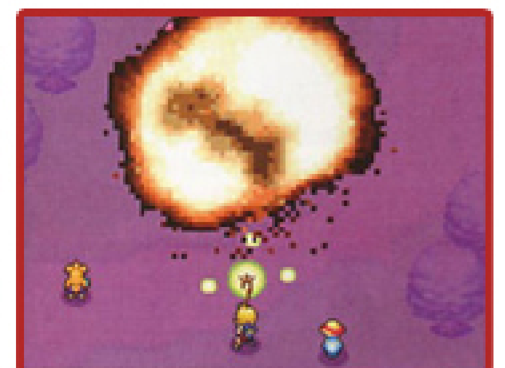


Imágenes de Lost Magic, más RPG

Se han publicado las 1ª capturas de Lost Magic, un nuevo RPG de la mano de Taito Corporation para Nintendo DS. El juego hará un uso exclusivo de la pantalla táctil de la consola para realizar los diferentes ataques y habilidades mágicas de cada personaje realizando un pequeño dibujo-runa que además podrán entrelazarse para combinar ataques o mejorar las habilidades mágicas.









Children Of Mana , y más Rpg

Seiken Densetsu: Children of Mana será un nuevo juego RPG con gráficos en dos dimensiones y un control al estilo de los clásicos de la Saga Mana. Su lanzamiento será durante el próximo año en Japón.
Un juego que los amantes de la saga no deberían perderse.





DS reduce su precio y dos nuevos Packs

Nintendo adelanta la Navidad regalando dos buenas noticias a su público. Desde el día 7 de Octubre, Nintendo DS tendrá nuevo PVP recomendado: 129'99 euros. Pero este anuncio no llega solo, porque además se pondrán a la venta los nuevos Nintendogs Packs por sólo 149'99 euros.
Con unas ventas que superan ya los 6'65 millones de unidades vendidas en todo el mundo, la portátil de nueva generación de Nintendo rebajará 20 euros el precio de la consola con más éxito de 2005, con la incorporación de los dos nuevos colores rosa y azul.



DSTERNILLANTE

POR JAIME HERRERA

¡POR FIN TENDRÉ UN PERRITO!, NUNCA HABÍA PODIDO TENER UNO PORQUE EN EL PISO EN EL QUE VIVO NO DEJAN TENER MASCOTAS.

PERO AHORA COMO MI MAMÁ ME COMPRARÁ NINTENDOGS YA NO TENDRÉ QUE INVENTARME MASCOTAS IMAGINARIAS...

¡¡GUAU GUAU!!

¿QUIÉN ES MI NIÑITO? ¿QUIÉN ES MI NIÑITO?

LA TRIFUERZA.com

PS2 XBOX GC GBA NDS PSP N-GAGE GP32 PC VARIOS OFERTAS

HOME NOTICIAS TORNEOS ORÍGENES CONTACTAR FORO AYUDA



PRECIO DE LANZAMIENTO 149,95€

NINTENDO DS

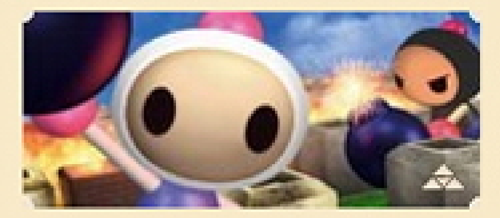
Compra la Nintendo Ds en nuestra Web y llévate de regalo una bolsa de alta calidad, para llevar tu DS donde quieras! Doble pantalla: Las dos pantallas ...

NDS »»»»»»»»»» INICIO CONSOLA JUEGOS ACCESORIOS

NOVEDADES NDS



SPACE INVADERS REVOLUTION
36,95 €
Space Invaders Revolution llega a Nintendo DS con toda la nostalgia ...



BOMBERMAN
36,95 €
Bomberman DS nos pondrá en la piel de unos simpáticos personajes ...



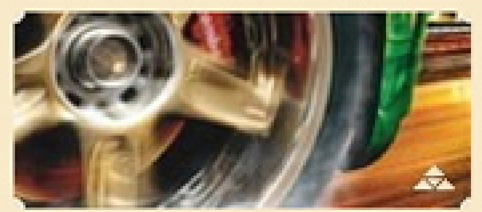
SPLINTER CELL: CHAOS THEORY
36,95 €
El superespía virtual por excelencia Sam Fisher hace su debut ...



GOLDENEYE: AGENTE CORRUPTO
41,95 €
¿Por qué salvar al mundo cuando puedes dominarlo? Trata al adversario ...



ANOTHER CODE: TWO MEMORIES
36,95 €
Another Code: Two Memories emplea las dos pantallas y el micrófono ...



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
43,95 € 
Need For Speed Underground 2 acelera en tu DS con más coches, ...



PAC-PIX
36,95 €
Para su última cacería de fantasmas, Pac-Man ha preparado un ...



STAR WARS EPISODIO III: LA VENGANZA DE LOS SITH
36,95 €
Siguiendo la trama, y en algunos momentos yendo más allá, del ...



YOSHI TOUCH AND GO
36,95 €
Guía a Yoshi y al bebé Mario por multitud de peligrosos niveles ...



RETRO ATARI
36,95 €
¡Juegos que hicieron historia, gráficos que marcarán el futuro! ...



METEOS
23/09/2005
Un malvado planeta llamado Meteo ha enviado tormentas de asteroides ...





CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW
29/09/2005
Dawn of Sorrow utiliza todas las ventajas de Nintendo DS Dual ...





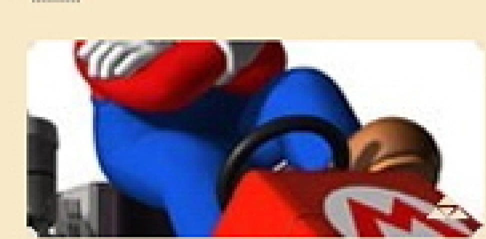
ADVANCE WARS: DUAL STRIKE
30/09/2005
Advance Wars, el premiado juego de estrategia por turnos, hace ...





NINTENDOGS
07/10/2005
¡La nueva sensación de Nintendo DS! Los jugadores cuidan y ...





MARIO KART DS
11/11/2005
Llegó el momento de correr... ¡sin cables que te detengan! La ...



OFERTAS ESPECIALES: RESIDENT EVIL 4: 46,95€ METAL GEAR SOLID 3: 49,95€

NINTENDOGS

Después de vender más de un millón de copias en Japón, ser el juego para portátiles mejor puntuado de la historia, y haber enamorado a todo aquel que lo ha jugado, el 7 de Octubre llega a Europa para ladrar todavía más...



Para muchos de nosotros el tener una mascota en casa ha sido una tarea más bien propia de nuestros padres. Primero teníamos que contar con su aprobación, luego teníamos que aceptar sus condiciones, y todo para que a fin de cuentas sean ellos los que se encargan de nuestros gatos, pájaros, peces, o lo que interesa en este caso: perros. Pero lo sentimos querido lector, esta vez todas las decisiones van a ser tuyas y todos los cuidados van a correr por tu cuenta.

Nintendo, en su afán por diferenciarse del resto, quiere esta vez hacerte creer que hay más de una forma de ver las cosas, ¿porqué tengo que dejar a mi perro en la puerta del bar?.

Decir que cada uno de los perros que podrás encontrarte en Nintendogs actúa como un cachorro real, no es mentirte, y lo podrás comprobar nada más comenzar el juego. Incluso dentro de cada raza hay múltiples actitudes en el perfil de los perros: uno más juguetón, otro más soso, uno muy activo, otro más pachón... El personal de Nintendo ha trabajado mucho en este aspecto, desarrollando el juego a la par que interactuaban con perros reales de cada una de las razas, analizándolos y sacando las conclusiones necesarias para implementarlas de la forma más realista posible dentro del entorno del juego.

Así mismo, todas las posibilidades de interacción con tu perro son posibles (para agrandar, si cabe, el punto de realismo), desde acariciarlo hasta darle órdenes mediante la voz y el micrófono que incorpora la consola, sacarlo a pasear, darle de comer, premiarle con juguetes...











Con Nintendogs se amplifica el concepto WiFi obligando a conectarnos con otras personas que tengan una versión del juego diferente a la tuya para conseguir todas las razas de perros...

La filosofía de relaciones sociales es algo que ha ido unido a Nintendo DS desde el principio, y Nintendo quiere que así sea. Con esto explicamos que la inclusión de la conexión Wi-Fi y de Pictochat dentro de la consola no fueron casuales.



Con Nintendogs se amplifica el concepto obligando a conectarnos con otras personas que tengan una versión del juego diferente a la tuya para conseguir todas las razas de perros, ampliándola de 6 disponibles al principio hasta llegar a un total de 18. En un futuro no muy lejano, con la llegada de "Nintendo WIFI Connection" puede que incluso este número se amplie, pudiendo conseguir nuevas razas descargándolas desde internet.

Nintendogs es definitivamente un juego único, atractivo, original y divertido, solamente imaginable en una consola como NintendoDS. No lo dejes escapar.

DannySP

LO QUE DIJIMOS SOBRE NINTENDOGS...

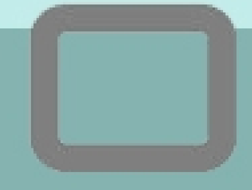
Hace unos meses, cuando el juego salió en Japón, pudimos probarlo para ofreceros una review adelantada de la que se pueden sacar algunas conclusiones:

"El juego tiene muchísimos items que descubrir y varias competiciones con diferentes grados de dificultad. Digamos que el juego es infinito ya que los perros ni se mueren ni procrean"

"Original y divertido, gusta tanto a personas mayores como a jóvenes de ambos sexos. Siempre tendrás ganas de pasar un rato con tu perro, aunque llega a cansar jugar mucho tiempo seguido, se puede hacer bastante monótono"

"Los gráficos son de lo mejor que hay actualmente para NintendoDS. Los modelados, texturas y animaciones de los perros son excelentes, haciendo que parezcan casi reales"

"Todo esto sumando a la posibilidad de tener tres perros a la vez y a la opción de intercambiar nuestras mascotas via WI-FI hace que este juego sea obligatorio en nuestras estanterías"

preview

ÍNDICE DE PREVIEWS

este mes ...

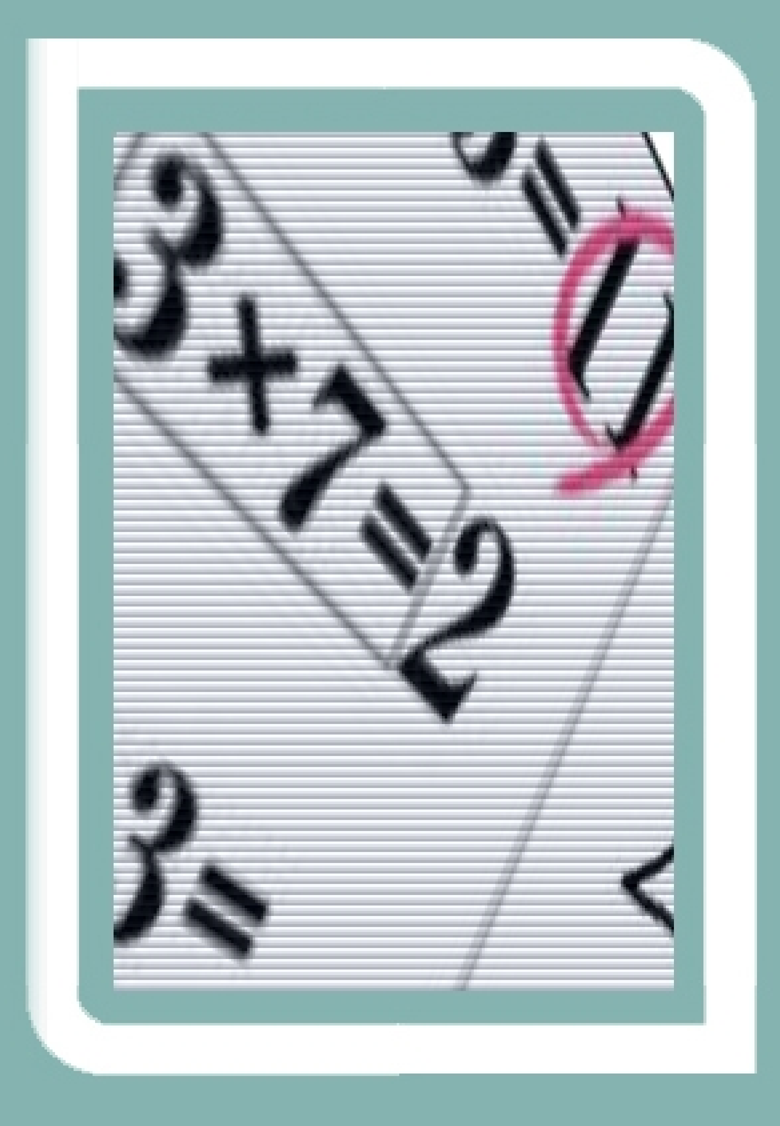




TONY HAWK'S AMERICAN SK8LAND

MEGAMAN BATTLE NETWORK 5 DOUBLE TEAM

PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY

FIFA SOCCER 2006

DS TRAINING FOR ADULTS



Tony Hawk's American Sk8land

ficha

Título: Tony Hawk's American Sk8land
Género: Deporte
Desarrolladora: Vicarious Visions
Distribuidor: Activision
Número de Jugadores: 1-2
Lanzamiento: Noviembre 2005

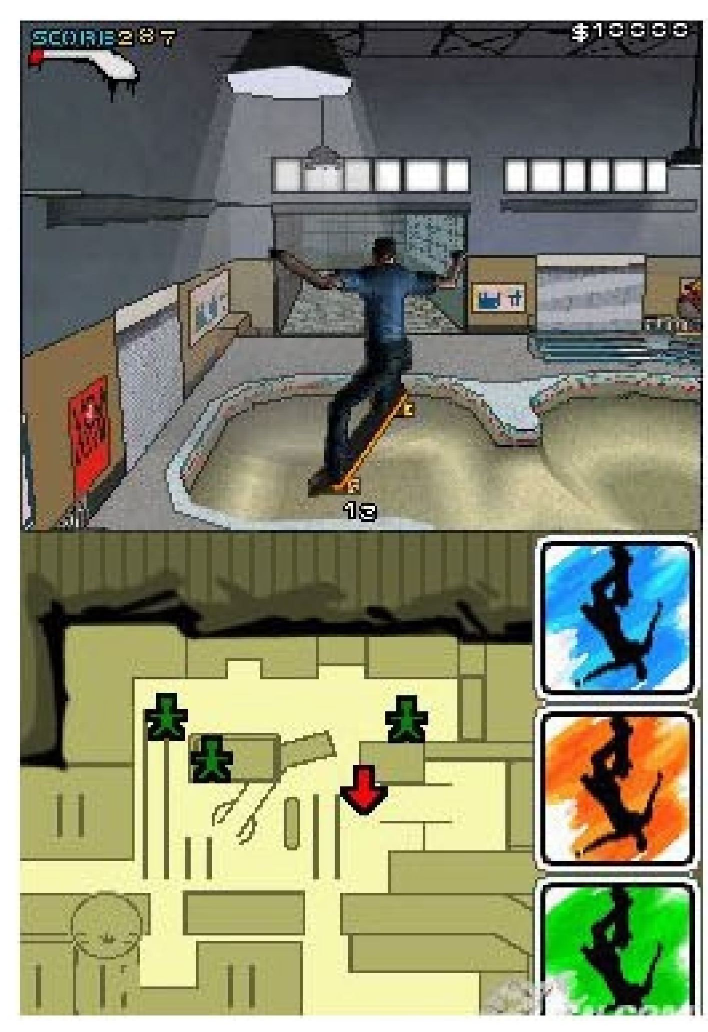




El skater más popular del mundo llega a toda velocidad a la táctil de Nintendo, con un cambio de look muy vistoso en Cel Shading, y dispuesto a exprimir al máximo el gran abanico posibilidades de Nintendo DS.

Con unos gráficos al más puro estilo Viewtiful Joe, se avecina de entre la lluvia de títulos que recibiremos, Tony Hawk's American Wateland, el clásico de su género desde hace años. Entre sus grandes ventajas, cabe destacar que será uno de los primeros juegos de Nintendo DS con la posibilidad de aprovechar la plataforma online de la táctil de Nintendo.







Con la ayuda del micrófono, podremos grabar nuestras voces, de forma que al hacer determinada combinación, o salto especial podremos oírlo; al igual que crearemos nuestro propio avatar dibujándolo en la pantalla táctil, ofreciéndonos la posibilidad de intercambiarlos mediante WiFi con cualquier otra DS.

La mecánica del juego no cambia, simplemente se le añadirán ciertos matices que se adecuan mejor a NDS, aprovechando así casi por completo la capacidad de la consola.

*wOw_*



DS preview

ficha

DS BRAIN TRAINING

Título: DS TRAINING FOR ADULTS
Género: INTELIGENCIA
Desarrolladora: NINTENDO
Distribuidor: NINTENDO
Número de Jugadores: 1-16
Lanzamiento: DESCONOCIDO



primera impresión

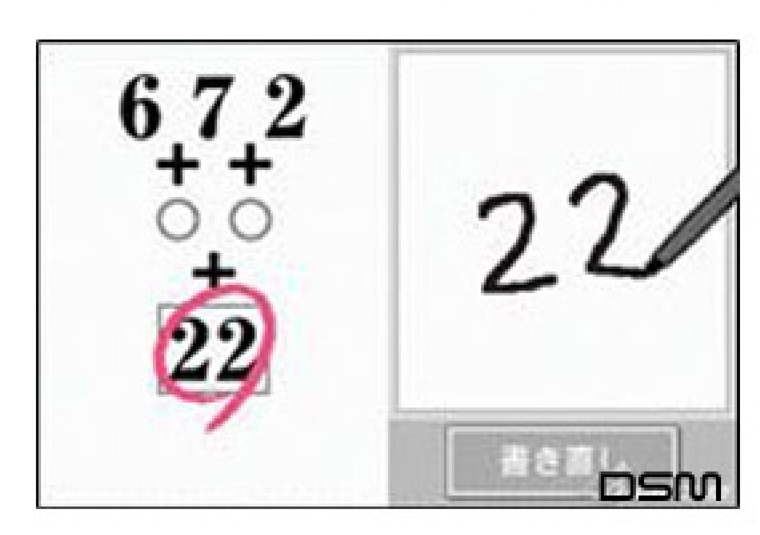


Hasta ahora, el videojuego ha sido muchas veces discriminado como forma de ocio; y si bien gran parte de la sociedad pensaba que afectaba negativamente al consumidor, Nintendo se ha propuesto un nuevo objetivo: demostrar todo lo contrario.

Con la colaboración de la Universidad Touhoku, la gran N nos trae desde tierras orientales una revolucionaria utilidad para Nintendo DS: Brain Exercises. Con este nuevo título, podremos ejercitar y mejorar nuestras capacidades de la forma más divertida: jugando. Y es que, el cartucho dispone de un interesante modo, con el que podremos el progreso de nuestra mente, mediante gráficas creadas a partir de las primeras puntuaciones que obteníamos jugando, hasta las últimas. Aritmética, música, ciencias... Brain Exercises abarca un gran abanico de posibilidades que podrás disfrutar solo, o con tus amigos, ya que también dispondrá de modo multijugador, el cual podremos usar con tan solo un único cartucho. Además, podremos jugarlo en dos ediciones distintas; de forma que cada una ejercita una parte diferente del cerebro. Un título ingenioso y técnicamente sencillo, que a lo largo del 2006 y con un precio reducido, hará delicias de los adictos a los pasatiempos, y los que quieran aprender jugando.









wOw_





Megaman Battle Network 5

ficha

Título: Megaman Battle Network 5
Género: RPG
Desarrolladora: Capcom
Distribuidor: Capcom
Número de Jugadores: 1
Lanzamiento: 8-10-05





La primera incursión de Megamman en la portátil de 2 pantallas de Nintendo se trata de una versión que incluye las 2 ediciones de Megaman Batlle Network 5 para GBA (Team Protoman y Team Colonel) en un sólo cartucho.

El juego incluye algunas características novedosas aprobechando las posibilidades de DS, como acceder a los menus de la red mediante la pantalla táctil o utilizar algunos "chips" gritando en el micro. El juego ofrece la posibilidad de utilizar algunos chips conseguidos en otros juegos de la saga para GBA utilizando los cartuchos en su determinado slot así como un modo para luchar contra otros jugadores. Por lo demás nos encontramos ante el mismo juego que pudimos ver en GBA (aunque combinando ambas ediciones). El juego nos situa en un mundo futurista en el que la vida cotidiana está estrechamente ligada a internet, de forma que cualquier persona puede entrar a través de una terminal.





En sus paseos por la red Megaman se encontrará con peligros tales como virus y programas corruptos en forma de batallas aleatorias al más puro estilo RPG. Durante dichas batallas tendremos libertad para movernos a través de una cuadrícula y disparar a los enemigos o elegir alguno de nuestros "chips" para realizar un ataque especial. El sistema de "chips" es parecido a lo visto en algunos RPGs con batallas por cartas salvando las distancias. El juego promete muchas horas de diversión, aunque la fórmula es algo monótona.

Puede tratarse de un juego interesante para aquellos que no jugaron en GBA y para los fanáticos de la saga pero nos habría gustado ver a Megaman estrenarse con un juego original y más a su altura, algo más cercano a los últimos "Megaman Zero" de GBA.

Peder

FIFA 06

ficha

Título: Fifa 06
Género: Deportes
Desarrolladora: EA Sports
Distribuidor: EA
Número de Jugadores: 1-X
Lanzamiento: 6-10-05





Últimamente nuestra portátil viene demostrando que se atreve con cualquier género de juegos, por lo que ya se hacía raro a estas alturas no ver ningún título sobre el deporte rey en el extenso catálogo disponible.

FIFA 2006 viene a llenar este vacío con fútbol de calidad, acompañado de todas las características que hacen de este juego un superventas en sus versiones "mayores".

Encontraremos una completa base de datos de equipos y jugadores totalmente actualizada, la posibilidad de participar en competiciones completas o jugar pachangas amistosas rápidamente, e incluso un comentarista que nos acompañará durante los partidos que disputemos. La versión que probamos tenía los comentarios en inglés, pero es posible que se decidan a doblarlos a nuestro idioma para su salida en España.





La pantalla táctil esta vez será aprovechada para seleccionar la estrategia a seguir, mostrar un radar con la posición de los jugadores en el campo, mover a nuestro antojo la cámara durante las repeticiones o diseñar el escudo de nuestro propio club, ademas de la típica navegación por los menús.

En poco tiempo descubriremos si este FIFA 2006 es capaz de saciar a los ávidos seguidores de este género o si por el contrario tendremos que seguir esperando al juego de futbol definitivo. Os mantendremos informados.

Locke





Phoenix Wright
Ace Attorney

ficha

Título: Phoenix Wright: Ace Attorney
Género: Aventura
Desarrolladora: Capcom
Distribuidor: Capcom
Lanzamiento: 2006



primera impresión



"Gyakuten Saiban" es el nombre de una serie de juegos para GBA desarrollados por Capcom que nos ponen en la piel de Phoenix Wright, un abogado defensor encargado de sacar la verdad a la luz y probar la inocencia de sus clientes en casos de misteriosos asesinatos. Estos títulos, por su jugabilidad pausada y cercana a la aventura conversacional (muy común en Japón), nunca aparecieron en América o Europa. Sin embargo, la nueva política de distribuciones que se está aplicando con la portátil de Nintendo le va a permitir a la saga el gran salto a nuestro mercado con su primera entrega para DS.

El título elegido para la ocasión es precisamente "Phoenix Wright: Ace Attorney" y la temática del mismo será similar a la de sus pasadas entregas en GBA. Nuestro papel como abogados será defender a los acusados a lo largo de 5 casos escuchando con atención las declaraciones de los diferentes testigos y comparando las posibles contradicciones de sus testimonios con las pistas obtenidas en la escena del crimen.

El juego se dividirá por lo tanto en secuencias de juicio (en las que primará la conversación) y en exploración de las escenas del crimen en las que buscar pistas para el caso (más próximas al género de la aventura gráfica).





Durante los juicios, la pantalla superior nos muestra las líneas de diálogo acompañadas de una imágen estática del personaje que está hablando en ese momento. La pantalla inferior nos da acceso a los menús en todo momento, de forma que podemos consultar los archivos del caso o señalar una pista si creemos que algo no encaja con las declaraciones del testigo que está hablando en ese momento. También tenemos la posibilidad de señalar contradicciones utilizando el micrófono para gritar "Objection", un detalle curioso.

En definitiva, es una auténtica sorpresa que un juego de estas características llegue a occidente pues, aunque en Japón tienen mucho éxito, es difícil prever que tal funcionará en un mercado más acostumbrado a "pegar tiros" y "meter goles" que a leer con atención líneas y líneas de diálogo en busca de la clave que resuelva el caso. En cualquier caso, la mecánica del juego es realmente divertida y a falta de saber si 5 casos se quedarán algo cortos, si el juego vendrá traducido o si la dificultad estará bien ajustada, este título se perfila como una muy buena opción para los amantes de las aventuras gráficas clásicas y para aquellos que disfrutan jugando a juegos "diferentes".

Peder



¿CÓMO PUNTUAMOS?

PLINTER CELL
CHAOS THEORY

análisis

GRÁFICOS	7
SONIDO	7
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	6
TOTAL	7,5

-Buen control.
-Efectiva utilización de las caracteristicas de la DS.
-Genial gestión de luces y sombras.

-El FrameRate si vas con la vision nocturna o térmica
-Algunos fallos graficos (Aunque de escasa importancia).

En DSMagazine os ofrecemos toda la información que tenemos y te la mostramos al comienzo de cada review en una sencilla ficha técnica, así sabrás a simple vista los datos más importantes del juego que estamos analizando.

Para puntuar valoramos ...
- Gráficos: Nos orientamos tanto en el aspecto grafico del juego como en su fluidez y fialdad al contexto del juego.
- Sonido: Comprobamos la calidad de sonido tanto en musicas como en efectos sonoros.
- Jugabilidad: Ponemos a prueba el control y comprobamos lo adictito que es el juego.
- Duración: Analizamos tanto la duración como si se incluyen modos de juego que alarguen la vida del juego.

Orientándonos en la clasificación de los diversos apartados y en los aspectos mas destacados realizamos una puntuación global. La puntuación global no tiene porque ser la media aritmética.

Ademas os comentamos brevemente los aspectos mas y menos destacados de cada juego.

La calidad de cada juego:

1, 2 ó 3 Puntos
Ni lo toques. Si alguien te lo quiere vender, ¡evítalo!. Ni en tus peores pesadillas encontraras algo así.

4 ó 5 Puntos
No es que no sea bueno, tiene buenas intenciones pero no las sabe transmitir.

6 Puntos
Buenas ideas, gráficos aceptables y un aspecto bastante bueno que no defraudará en conjunto aunque no destacara como el mejor de su genero.

7 Puntos
No te lo pienses demasiado, estás ante un juego que cumple bien su cometido, no es que sea un juego excelente pero te gustará.

8 Puntos:
Grandes dosis de diversión que te harán disfrutar como nunca. Pocos alcanzaran esta nota, y si lo hacen es por algo.

9 ó 10 Puntos:
Roza la perfección en todos los apartados, ofrecerá lo más innovador del momento, en definitiva, lo mejor del genero.

ADVANCE WARS DUAL STRIKE

ficha técnica

Compañía: NINTENDO
Desarrollador: INTELLIGENT SYSTEM
Tipo de juego: ESTRATEGIA
Idiomas: ES
Jugadores: 1-8
Multijugador: MULTITARJETA

Precio: 39,99 €
A la venta: YA DISPONIBLE

ES LA GUERRA



En la pantalla superior tendremos los aviones y demás unidades voladoras



Y abajo veremos el despliegue de las unidades terrestres.





Seguramente alguna vez ha pasado por tu cabeza dominar el mundo con un gran ejército de soldados y maquinaria pesada. Para lo primero todavia no existe ninguna solución fácil pero para tener un ejército no hace falta más que una DS y un cartucho de Advance Wars: Dual Strike.

Advance Wars: DS sigue el legado que dejaron Advance Wars y Advance Wars 2 en GameBoy Advance. Por si no habéis tenido la suerte de probar ninguna de las versiones en GBA, en Advance Wars nos ponemos en la piel de un comandante y tendremos que manejar nuestro propio ejército (soldados, tanques, helicópteros, barcos...) para acabar con el rival. Todo ésto ocurre a través de turnos, es decir, primero te mueves tú, luego tu rival, luego vuelve a tí y así consecutivamente.

El menú del juego se divide en dos secciones: Menú de batalla (Campaña, Sala de Guerra, Versus, Supervivencia y Combate) y Menú del Sistema (Mapas de Batalla, Historia, Wireless, Sala de Audio, Galería y Sala de Diseño).

La campaña es el modo historia del juego, nos pondremos al mando de un Comandante de las Naciones Aliadas y tendremos que derrotar al enemigo, los Black Hole. En la campaña dan por supuesto que no hemos jugado a ningún Advance Wars previamente, con lo cual nos enseñan todos los comandos básicos y las habilidades de cada tipo de tropa.



ADVANCE WARS DUAL STRIKE

Las primeras misiones son a modo de tutorial, aprenderemos como funciona el sistema de combates, que unidades son más eficaces según las circunstancias, como conquistar la base enemiga, como crear unidades... En definitiva como desenvolvernos en el juego sin morir en el intento. La campaña es bastante larga, en total consta de casi 30 misiones a cada cual más difícil. A medida que vamos avanzando aprendemos nuevas técnicas y se nos unen al equipo nuevos Comandantes seleccionables con sus habilidades propias.

La Sala de Guerra está compuesta por misiones, completándolas podemos ir guardando nuestro ranking e ir ganando premios. Cada misión es diferente y dependiendo de la misma tendremos ciertas unidades o lucharemos con unas u otras habilidades.

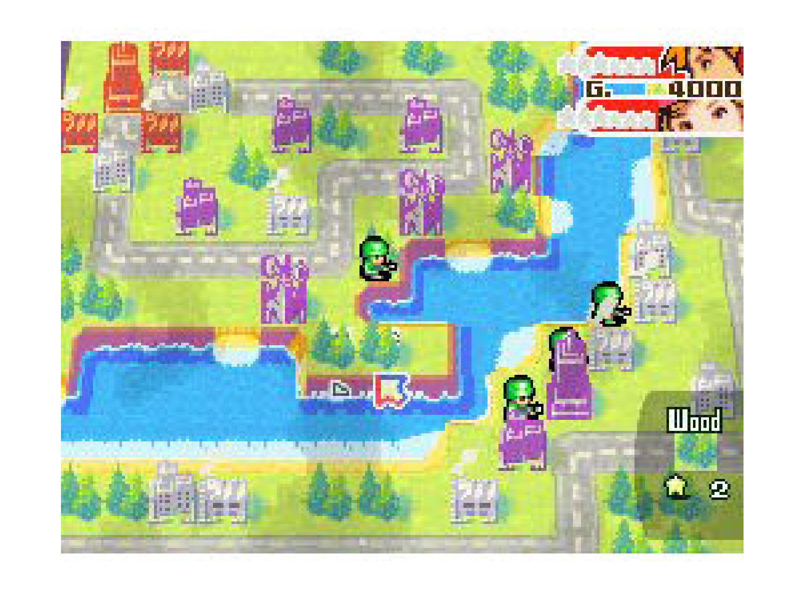


En el modo Versus podremos echar un combate con todas las opciones que queramos. Podemos elegir los comandantes que usamos, el escenario, el enemigo... Es el sitio perfecto para poder entrenar y aumentar nuestra habilidad con el juego. Además de poder elegir a la máquina como rival podremos jugar contra un amigo sin necesidad de otra consola. Nuestro amigo será el rival y tendremos que ir pasando la consola al final de cada turno.

En el modo Supervivencia tendremos que completar una serie de mapas con unos requisitos mínimos que se irán transfiriendo entre mapa y mapa. Hay disponibles tres sub-modos: Dinero (tendremos que completar todos los mapas con una cantidad de dinero determinada), Turnos (tendremos un límite de turnos para completar los mapas) y Tiempo (lo mismo que Turnos pero con un determinado tiempo).

El modo Combate es una novedad en Advance Wars DS. En este modo dejaremos a un lado el combate por turnos para pasar a combate en tiempo real. Por desgracia el sistema no está muy bien conseguido, es aburrido y se hace muy repetitivo.

En el multiplayer tenemos una gran cantidad de opciones a elegir. Si disponemos de varios cartuchos del juego podremos elegir combates normales o a doble pantalla, intercambiar mapas y el modo Combate (tiempo real). En cambio, si sólo disponemos de un cartucho, a través de la Descarga DS únicamente podremos jugar al modo Combate. Sobre el multijugador no hay nada que destacar, en general la mecánica es exactamente igual a la de combates contra la maquina.



Además de estos modos disponemos de una completa aplicación para hacer nuestros propios mapas y guardarlos. Disponemos de menús donde podremos elegir qué construir o qué destruir, todo gracias a nuestro Stylus. Podemos añadir porciones de tierra o de agua, montañas, bosques, ciudades, unidades solitarias... Una vez hecho el mapa y gracias al Wifi podremos transferir nuestros mapas a nuestros amigos para que puedan jugar en ellos o jugar una partida en tu propio mapa.



ADVANCE WARS DUAL STRIKE

Por último cabe destacar que el juego tiene una gran cantidad de sorpresas escondidas, a medida que vayamos jugando más iremos consiguiendo medallas. En los modos Supervivencia y Sala de Guerra podremos adquirir regalos como Sonidos, Wallpapers o Imágenes.

Las novedades en combate de esta versión respecto a las originales de GBA son las siguientes:

- Podremos hacer combates a doble pantalla, es decir, en cada pantalla tendremos un campo y un ejército. El principal siempre es el de abajo, el de la pantalla de arriba es opcional, podemos perder en ese campo aunque si ganamos tendremos más beneficios monetarios en el campo principal.

- Podemos manejar a dos Comandantes a la vez, ésto nos permitirá usar los poderes de uno y de otro o incluso combinar los dos para formar un nuevo poder mucho más potente. Al final de cada turno deberemos elegir con que Comandante lucharemos en el siguiente turno.

- La inteligencia artificial de los enemigos está mejor lograda. Ahora parecen más "humanos".

Gráficamente el juego podría haber dado mucho más de si. Prácticamente se han usado los mismos Sprites para los escenarios y las unidades que en los Advance Wars originales. Los gráficos son unos 2D simples y las animaciones, además de escasas, son bastante pobres.

La música que nos acompaña durante el juego no incita demasiado, melodías monótonas y con un sonido característico que se mantiene casi durante todo el juego y todos los modos. Los efectos de las diferentes unidades (movimientos, disparos, etc.) están muy bien logrados.

La jugabilidad es bastante buena, como los anteriores Advance Wars. Engancha desde el principio aunque con el tiempo se puede hacer repetitivo. Para evitar ésto, poco a poco tendremos nuevas unidades disponibles y nuevas estrategias a seguir para ganar los combates.

La duración es un aspecto muy positivo de este juego, las casi 30 misiones y los múltiples modos de los que dispone el juego hacen de Advance Wars Dual Strike un título que nos mantendrá pegados a la consola bastantes horas.

En conclusión es un juego bastante decente, sobretodo si tienes la oportunidad de jugar con tus amigos. Es una pena que el multijugador con un solo cartucho sea tan pobre pero si tus amigos disponen del juego también tenéis horas de diversión aseguradas. Si te gustaron los anteriores juegos de GBA o si simplemente te incita curiosidad y te gusta lo que has leido sobre él, no lo dejes escapar.

Yaw

análisis

GRÁFICOS	7
SONIDO	7
JUGABILIDAD	9
DURACIÓN	10

TOTAL 8,5

- Su gran duración
- Gran cantidad de tipos de unidades
- Un gran multijugador con varios cartuchos

- Multijugador capado para una sola tarjeta
- Puede resultar monótono y repetitivo
- Gráficos iguales que en GBA

DS

review

ficha técnica

JUEGO RECOMENDADO DSM

Compañía: KONAMI
Desarrollador: KONAMI
Tipo de juego: ACCIÓN
Idiomas: ES-IN-FR-AL-IT
Jugadores: 1
Multijugador: MULTITARJETA

Precio: 39,99 €
A la venta: YA DISPONIBLE

CASTLEVANIA DAWN OF SORROW



Hay juegos que suscitan una gran expectación incluso antes de estar Sigues cada etapa de su desarrollo, examinas cada nueva captura y lees con atención cada preview hasta que por fin los tienes en tus manos. Son juegos que provocan cierta emoción al ver por primera vez la pantalla de título, juegos cargados de detalles que vas descubriendo mientras avanzas, juegos en los que sigues pensando una vez has apagado la consola. Son estos escasos juegos los que, tiempo después de haberlos completado, te hacen echar la vista atrás para darte cuenta de que tenían algo especial. "Castlevania: Dawn of Sorrow" es uno de esos juegos; es una obra maestra.

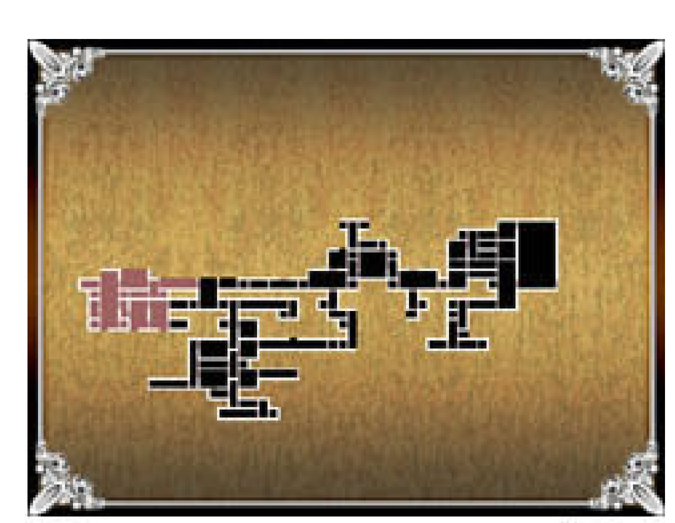
Después de casi 20 años y una gran cantidad de títulos de una calidad indudable y una dirección artística fuera de lo común, "Castlevania" se ha convertido en una de las sagas legendarias en el mundo de los videojuegos.

Este "Dawn of Sorrow" continúa la senda que comenzó en su momento el consagrado "Symphony of the Night" (añadiendo un toque aventurero y la exploración del castillo con un mapeado similar a lo visto previamente en "Metroid") que siguió desarrollándose en las 3 entregas de la saga para GBA.

El juego es una secuela directa de "Aria of Sorrow", el tercero de los Castlevanias de GBA y como tal, además de continuar el argumento un año después de los sucesos de éste, conserva algunas características como el sistema de almas.



NO TE PIERDAS



Arriba veremos nuestras características o el mapa... realmente útil en los últimos Castlevania...



En la pantalla táctil disfrutaremos al máximo de este genial juego.



CASTLEVANIA DAWN OF SORROW

Una vez más tomaremos el control de Soma, que se verá involucrado en los oscuros planes de una peligrosa secta un año después de los sucesos ocurridos en "Aria of Sorrow". A lo largo de nuestra aventura, tendremos que explorar el Castillo que sirve de guarida para la secta luchando contra innumerables demonios y peligrosos jefes finales con la ayuda de una gran cantidad de armas y hechizos mágicos para frustrar los planes de los siervos del Señor Oscuro.

Mediante el sistema de absorción de almas, seremos capaces de aprender los ataques mágicos de todos los enemigos que vayamos derrotando, aumentando nuestro poder progresivamente. Las almas se dividen en 3 categorías: Las rojas, que permiten utilizar ataques mágicos, las azules, que permiten activar magias o invocar familiares y las amarillas, que otorgan bonificadores pasivos a Soma. Además, en algunos momentos del juego encontraremos almas grises que otorgan a Soma nuevas habilidades, como andar debajo del agua o el doble salto.



El hecho de que cada uno de los muchos enemigos del juego te conceda una nueva habilidad, unido a que algunas almas son muy difíciles de conseguir supone un gran reto para los aventureros que quieran completar el juego al 100%. Por si esto fuera poco, el juego nos da la posibilidad de combinar algunas de nuestras almas con armas para hacerlas más poderosas. Esto, añadido a la existencia de algunos elementos de rol como la existencia de atributos, experiencia y subida de niveles o la posibilidad de equiparse con armas, armaduras y accesorios, le dan una gran profundidad al sistema de juego.

Además de lo mencionado anteriormente, el juego requiere del uso de la pantalla táctil de nuestras DS en algunas ocasiones. Una vez obtengamos la habilidad, podremos romper unos bloques de cristal con nuestro stylus para abrirnos nuevos caminos. También nos simplificará la vida en algunos menús de forma que no tendremos que estar moviendo el cursor con la cruceta al darnos la oportunidad de hacer nuestras selecciones con el stylus. Finalmente, el uso más llamativo para la pantalla táctil es el de los sellos mágicos. Antes de poder enfrentarnos a cada jefe final, necesitaremos haber encontrado el sello mágico correspondiente.





Una vez hayamos derrotado al enemigo en cuestión, tendremos que asegurarnos de encerrar su alma oscura en el sello realizando el dibujo correspondiente en la pantalla táctil. Esta característica añade cierta tensión extra en los enfrentamientos contra jefes pues tendremos que estar al tanto de hacer el dibujo correctamente una vez derrotado nuestro enemigo.

Este "Castlevania" también hace un pequeño uso de las funciones multijugador de nuestras portátiles. Tendremos la posibilidad de intercambiar almas con un amigo y además dispondremos de un curioso modo de juego en el que podremos colocar una serie de enemigos en un recorrido prefijar y retar a nuestro amigo a superarlo.



CASTLEVANIA DAWN OF SORROW

En el apartado técnico nos encontramos ante un juego sobresaliente. Fondos, efectos, animaciones... Los gráficos brillan por su altísimo nivel en todos los sentidos hasta el punto de tratarse de unos de los mejores gráficos en 2D para cualquier plataforma. El juego está cargado de multitud de detalles gráficos que harán las delicias de cualquiera mientras pasea por el extenso mapeado. Los fondos animados y en algunos casos con modelos en 3D le dan mucha profundidad a las estancias del castillo consiguiendo un efecto muy agradable a la vista. Además, la gran cantidad de enemigos diferentes están perfectamente animados incluyendo al propio Soma, que puede aprender sus habilidades mediante el sistema de almas.



En el apartado sonoro, este título también presenta un altísimo nivel. Multitud de efectos de gran calidad (una lástima la ausencia de voces) y melodías compositivamente hablando al nivel de la saga. Se podría poner la pega de que la música no luce en un cartucho de DS al mismo nivel que en un CD, pero desde luego se trata de un apartado sonoro fuera de lo común.

En el apartado de jugabilidad nos encontramos ante un título casi perfecto. El control está ajustado al milímetro, el mapa está muy bien diseñado, existen multitud de enemigos con diferentes ataques y diferentes estrategias, jefes finales espectaculares, una gran cantidad de armas y la posibilidad de mejorarlas al combinarlas con almas y un número de magias y habilidades asombroso.

Hablando de la duración, este "Dawn of Sorrow" proporciona muchas más horas de juego de las que estamos acostumbrados en este tipo de títulos. Un extenso mapa con salas secretas, 3 finales posibles, 2 modos de dificultad, la recolección de almas y la posibilidad de desbloquear un par de modos de juego una vez completado prolongan aún más la vida del cartucho. Una auténtica lástima que el juego no incluya un castillo invertido.

En conclusión, este Castlevania es una auténtica joya. Teniendo en cuenta la política de distribución de Konami, podría ponerse complicado encontrar la versión europea del juego en poco tiempo, así que no lo dejes escapar.

Nos encontramos no sólo ante uno de los mejores juegos de DS, sino ante uno de los mejores juegos para una consola portátil de todos los tiempos.

Peder

análisis

GRÁFICOS	10
SONIDO	9
JUGABILIDAD	10
DURACIÓN	8

TOTAL 9,5

- Su impresionante apartado técnico
- La cantidad de armas y habilidades
- Los modos de juego desbloqueables

- La ausencia de un castillo invertido



NK 楽
PLAYERS
COMPRA-VENTA
COLECCIONISMO
IMPORTACION
DVD
www.nkplayers.com
¿Ya estas registrado?
Nick
Contraseña
Identificarse
Dreamcast
42€
...Y OBTÉN PRIVILEGIOS EXCLUSIVOS ...
Formas de pago y envio
Regístrate
Mi cuenta
Vende
Carrito
Inicio
Ayuda
No estas identificado
BUSCAR JUEGO
Titulo
Plataforma
Cualquiera
Buscar
PLATAFORMAS
Amiga
Amstrad CPC
Atari 2600
Atari Lynx
Dreamcast
Game Boy
Game Boy Color
Game Boy Advance
Game Cube
Game Gear
Game & Watch
Msx
Msx 2
Msx Cinta
Master System
Megadrive/Genesis
Cambia de color
159 €
NINTENDO DS
NDS COLORES
En breves semanas dispondremos de unidades de Nintendo DS Negras, Blancas y Turquesas, o lo que es lo mismo: Graphite Black, Pure White y Turquoise Blue.
¡ No te las pierdas! ¡ 159 Euros con cargador Europeo incluido !
Proximamente ...
SILENT HILL 4 / PLAYSTATION 2
¿ Te atreves a entrar en el apartamento ?
Silent Hill 4 contiene visiones escalofriantes e imagenes estremecedoras que ponen a prueba los limites de tu cordura.
SILENT HILL 4 THE ROOM
DESDE
35€
KONAMI
DESTACADOS
DOOM

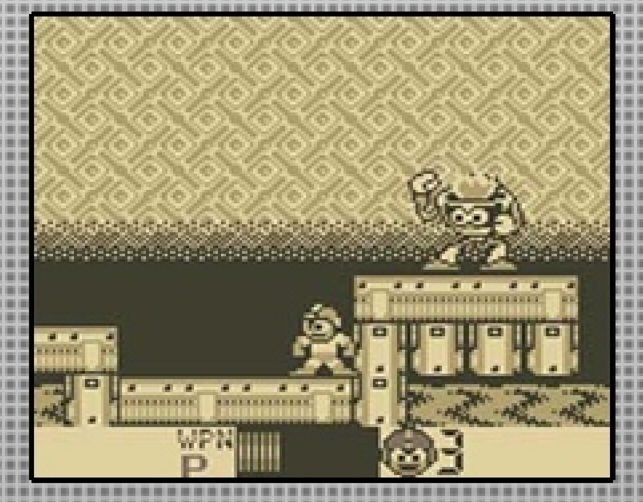
MEGAMAN

evolución


Megaman (1987 - Nes)


Megaman 2 (1989 - Nes)


Megaman 3 (1990 - Nes)


Mega Man: Dr. Wily's Revenge(1991-GameBoy)


Megaman 5 (1992 - Nes)

Megaman" (o "Rockman", como es conocido en el país del sol naciente) hizo aparición por primera vez en 1987 en la Nes. Un juego en apariencia muy básico narraba la aventura de un robot de aspecto humano y con un arma instalada en su brazo que tenía que abrirse camino a través de 6 zonas con sus correspondientes enemigos finales para enfrentarse con el malvado Doctor Willy. El juego ya incorporaba muchos de los elementos que convertirían "**Megaman**" en una de las sagas más representativas de la historia de los videojuegos. El adquirir el poder de los jefes finales una vez derrotados y poder usarlo contra otros (teniendo cada uno una debilidad específica), el poder elegir el orden en el que afrontábamos cada zona y su elevada dificultad son algunos ejemplos.

Tras el éxito de la primera parte, en 1989 llegó "**Megaman 2**", un juego que muchos recordarán con cariño y sin duda uno de los mejores de la saga. Este título traía algunas novedades técnicas respecto a su antecesor y la incorporación de un sistema de passwords facilitaba la tarea de aniquilar a los 8 jefes finales y obtener sus respectivos poderes.

Críticos y jugadores estaban encantados con la fórmula de "Megaman" y la tercera parte no se hizo esperar. Fue en 1990 cuando hizo aparición "**Megaman 3**", esta vez con notables mejoras jugables (la inclusión de un movimiento para deslizar por el suelo) y un nuevo personaje: Rush, el perro-robot que ayudaría a Megaman en una aventura más larga que los juegos anteriores.

En 1991 la saga abandonó por primera vez la Nes para pasar a GameBoy con un juego de gran calidad muy similar a "Megaman 2": "**Mega Man: Dr. Wily's Revenge**". El juego nos ponía una vez más en el papel de "Megaman" para luchar contra 8 de los robóticos jefes finales de los juegos de Nes resucitados para la ocasión.

En este mismo año apareció la cuarta parte en la Nes, similar a los anteriores, con Rush y un nuevo amigo: Eddie (que proporcionaba algunos items a Megaman durante la aventura). Además éste fué el primer juego de la saga en incluir la posibilidad de recargar el arma para lanzar un rayo más potente.

La saga continua en la segunda entrega de "Megaman" para GameBoy, un juego discreto que contaba con la aparición de Rush por primera vez en la portátil.

En 1992 aparecieron "**Megaman 5**" para Nes y "**Megaman III**" para GameBoy. El primero incorporaba un nuevo personaje robot: Beat, mientras que el segundo incorporaba al ya conocido Eddie que ayuda durante la aventura con algunos items.

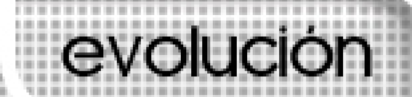
Un año después, la saga diría adios a la Nes con "**Megaman 6**", un juego con un apartado técnico espectacular y que presentaba un nuevo enemigo (Mr. X) pero que por lo demás no ofrecía demasiadas mejoras.

Poco después apareció la cuarta entrega de la saga en GameBoy, con todos los personajes de las antiguas entregas y un apartado técnico bastante vistoso.

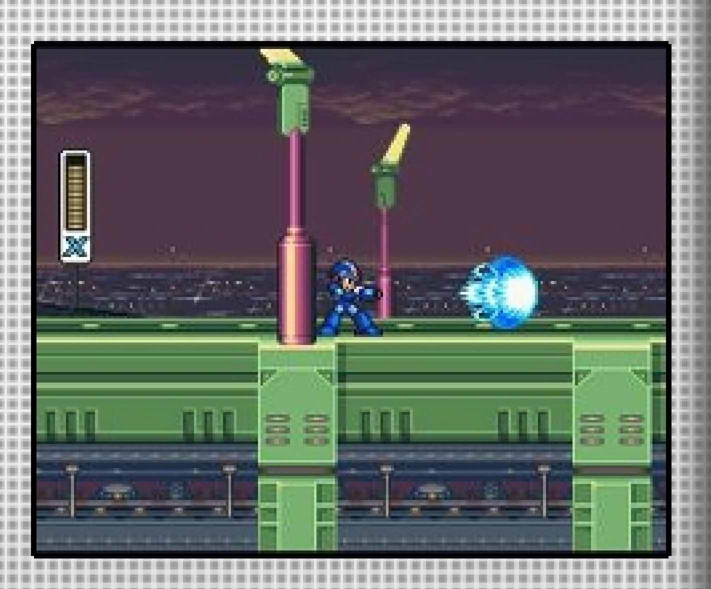
Una última entrega aparecería para GameBoy: "**Megaman V**", de ambientación espacial (cada fase tenía lugar en un planeta). Un experimento interesante


con algunas armas especiales muy originales.

MEGAMAN



evolución



Megaman X(1994-SuperNes)



Megaman X7 (2003 - PS2)



Megaman:Battle Network (GBA)



Megaman: Network Transmission (2003 - GC)

En 1994 la saga dio el gran salto al cerebro de la bestia. "Megaman X" fué el primer Megaman en aparecer en la Super Nes pero lejos de tratarse de la séptima parte de la saga que ya conocíamos expandió el universo de Megaman creando una nueva saga de juegos protagonizados por X. La jugabilidad mantenía las bases clásicas pero la posibilidad de rejugar las fases adquiriendo nuevas habilidades para visitar nuevas áreas le daba una nueva dimensión al juego. Cada power-up iba mejorando nuestra armadura y dándonos nuevas habilidades, consiguiendo al final del juego tener un personaje poderosísimo y de un aspecto espectacular. También hace por primera vez aparición "Zero", un robot de armadura roja armado con una espada láser que irá tomando cada vez más importancia en la saga.

No pasó un año y ya teníamos una nueva aventura de X, "Megaman X2". Esta vez teníamos que buscar las diferentes piezas de Zero para poder reconstruirlo. Jugablemente no aporta novedades reseñables, pero la inclusión de un nuevo chip en el cartucho permite mover más enemigos en pantalla y más suavidad en el apartado gráfico.

En 1995, la saga daría un giro para volver momentáneamente a la serie clásica. La historia continúa donde terminó "Megaman 6" y aparte de las notables mejoras técnicas, el juego vuelve a la jugabilidad de siempre. En este juego Rush hace su única aparición en Super Nes.

En 1996 apareció el último juego de la saga en los 16bits, se trataba de "Megaman X3", un juego que reunía las cualidades de las 2 primeras aventuras de X y además permitía seleccionar a Zero como personaje jugable en algunos momentos.

Un año después apareció "Megaman 8". La que sería la última parte de la serie clásica esta vez se pasaba a la gris de Sony con un aspecto gráfico impresionante y con los personajes de siempre.

Entre 1998 y 2001 pasaron por Playstation "Megaman X4, 5 y 6" que continuaron con las aventuras de X y Zero en unos juegos de una calidad más que notable. También aparecieron 2 juegos de una nueva serie llamada "Megaman Legends", un curioso experimento que mezclaba algunos detalles característicos de los Megaman clásicos con un RPG. Éstos juegos sentarían la base de los "Battle Network" que pronto aparecerían en GBA.

La saga dio un pequeño salto a las 3D en PS2 con "Megaman X7" pero el resultado no fué muy bueno y en la octava parte se volvió al estilo de juego clásico.

Mientras tanto en GBA dos sagas cobraban forma, una de ellas basada en las aventuras de Zero: "Megaman Zero". Las aventuras del robot rojo se suceden a lo largo de 4 grandes títulos de gran calidad. Por otro lado, adentrándose en el terreno de los RPG aparece "Megaman: Battle Network". El juego aborda la saga desde una perspectiva completamente diferente, con la posibilidad de entrar en la red y abrirse paso a través de sus peligros en batallas por turnos. Ésta nueva serie cuenta con 5 títulos en GBA además de uno para DS en preparación.

Megaman también hizo una pequeña aparición en GameCube con "Megaman: Network Transmission" que mezclaba lo visto en "Batlle Network" con la jugabilidad clásica de la saga.

Megaman ha protagonizado infinidad de juegos, todos ellos unidos por un denominador común, una gran calidad y una tremenda dificultad. Estas cualidades han convertido la saga en una de las más queridas por los jugones desde hace más de 15 años.

Peder



REVOLUTION

Viernes 16 de Septiembre, 04:00AM hora española, los redactores preparan sus libretas, los foros se colapsan de Nintenderos esperando datos e imágenes que calmen la euforia, las luces se encienden, Iwata comienza su discurso...

El Tokyo Game Show de este año ha sido especial. Todos los ojos del mundo estaban puestos en Iwata que iba a dar una conferencia de apertura del TGS. Rápidamente, en internet se expandieron rumores anunciando que el mando de Nintendo Revolution (la próxima consola de sobremesa de Nintendo) sería presentado en la charla de Iwata.

Satoru Iwata (Presidente Global de Nintendo) comenzó la sesión con un discurso sobre la situación actual de los videojuegos y la evolución que han sufrido desde la salida de la Famicom (más conocida como NES por estas tierras). Siguió hablando de los actuales productos de Nintendo: la serie Famicom Mini que está arrasando en Japón, la salida de GBMicro y los actuales juegos de DS como Brain Training y Nintendogs.

Comentó que era necesario ampliar el mercado de los videojuegos y que ésto sólo se consigue con propuestas nuevas que atraigan a gente no experta en videojuegos. A partir de aquí, vino lo que todos esperábamos: el mando de Revolution.



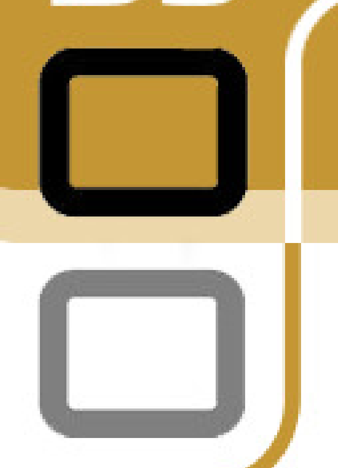




Primero se mostró el mando, de estética similar a un mando de TV, pocos botones a la vista y sin joystick. Luego, Iwata dió paso a un vídeo en el que se explicaba más o menos como se podrá usar el mando de Revolution. Por último se confirmó que al mando se le podrán añadir otros periféricos para mejorar el control.

Como características principales del mando cabe destacar las siguientes:

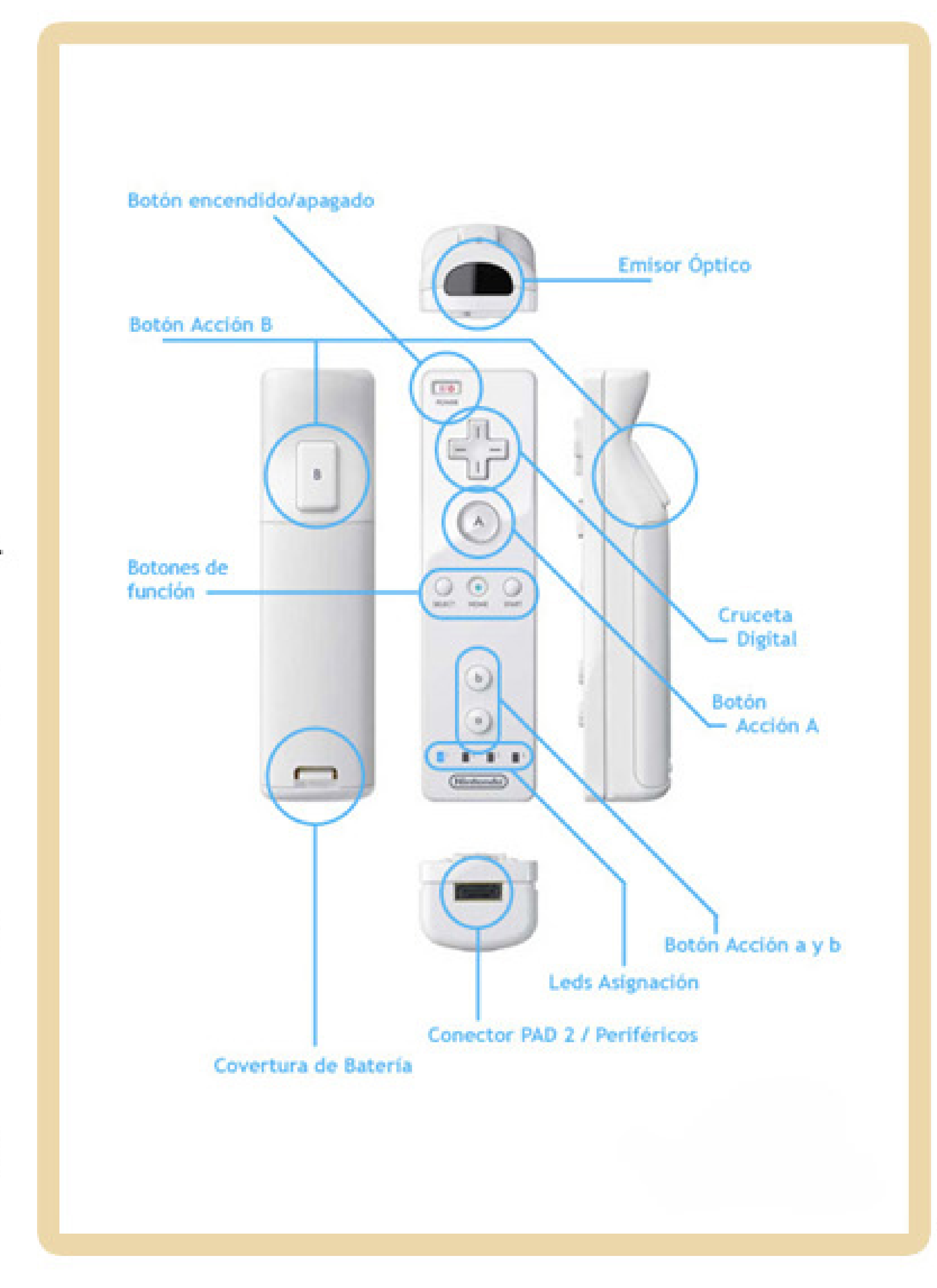
- Localización 3D, es decir, el mando tiene un sistema de posicionamiento según el cúal la consola podrá detectar en todo momento donde está situado el mismo. Cualquier movimiento (movimiento giratorio, hacia delante, hacia un lado, etc.) podrá ser detectado y en consecuencia reproducido en el juego al que estemos jugando.
- Sin cables, el control no tendrá ninguna conexión física con la consola. Todo se hará mediante WiFi.
- Rumble, el mando incluirá función de vibrador.
- Posibilidad de añadir periféricos que aumenten la capacidad y las funciones del mando.



REVOLUTION

Además de mostrar el mando, también se han dado a conocer algunas de las características finales de Revolution, como que saldrá en 2006 en todo el mundo y que desde su lanzamiento existirán 5 colores de carcasa...

- Botones, el interfaz del mando básico (el de aspecto de TV) cuenta con los siguientes botones:
- On/Off: Podremos apagar la consola desde el mando sin tener que levantarnos.
- Cruceta Digital: Disponemos de una cruceta digital como las de toda la vida. Esta cruceta podrá servir para el movimiento o también se puede usar como 4 botones aparte (cada dirección de la cruceta realiza una acción).
- A: Al igual que pasaba en GC, el mando de Revolution tiene un botón A grande y puesto en la mejor posición para el dedo.
- B: Otro botón complementario al botón A que está situado detrás del mando por lo que se usará como gatillo.
- Controles de navegación: Select, Start y Home. El Select y el Start ya les conocemos, el Home podrá servir para navegar a través de los menús de la consola.
- a y b: Otros dos botones que servirán para funciones secundarias en la posición vertical del mando. Además, en algunos juegos en los que haga falta voltear el mando y usarlo de forma horizontal, estos dos botones serán los principales.







Si nos fijamos en la posición horizontal del mando, tiene un gran parecido con el de la NES.
- Además de estos botones, el mando traerá consigo un periférico llamado Nunchaku, que consiste básicamente en un Joystick con dos gatillos. Si sumamos todos los botones del Mando y éstos, tenemos un total de: Joystick, 3 gatillos y 8 botones.
- Para los juegos clásicos habrá un periférico para el mando que lo convierta en un control más al uso actual.

Además de mostrar el mando, se han dado a conocer algunas de las características finales de Revolution:
- Saldrá en el 2006 en todo el mundo.
- Existirán 5 colores desde su lanzamiento: blanco, negro, plata, rojo y verde.
- Tendrá 512MB de memoria Flash interna y dispondrá de un puerto para leer tarjetas SD.
- Será retrocompatible con los juegos de GameCube. Además se podrán descargar juegos de NES, SNES y N64.
- Permitirá conectar cámaras digitales y sacarán un periférico aparte que permitirá la reproducción de DVD's.



REVOLUTION

Además de adaptar el mando a estilos de juego clásicos, nuevos géneros podrán ser "reinventados" como las plataformas o por ejemplo juegos de pesca...

- Usará la tecnología WiFi, gracias a la cúal podremos conectarnos a Internet o a nuestra DS.
- Dispondrá de dos conectores USB 2.0, aunque todavía no se sabe el uso que podrán tener.

Además cabe destacar la importancia de la conexión Wifi con la DS, pudiendo usar ésta como mando táctil y compartiendo juegos y extras. Por ejemplo, ya se ha confirmado que Revolution podrá descargar Demos de DS y luego transmitirlas a nuestras consolas a través del Wifi.









Las posibilidades del mando son infinitas, por ejemplo:
Los Shot'em Up van a ser uno de los géneros más agraciados gracias al nuevo control. Con el Joystick podremos movernos a nuestro antojo y, gracias al sensor de movimiento, utilizar el mando como un ratón tridimensional para poder manejar la cámara.

Las aventuras gráficas también serán un género estrella al poder utilizar el mando como ratón para señalar y usar los objetos.

Además de adaptar el mando a estilos de juego clásicos, nuevos géneros podrán ser "reinventados" como las plataformas o por ejemplo juegos de pesca.

El mando de Revolution ya ha salido a la luz y a nadie ha dejado indiferente. La Revolución se acerca...

YaW

Para más información visita: www.revolutionspain.com

FreakZone

Ya tenéis vuestra dosis mensual de frikadas. No olvidéis que tenéis a vuestra disposición el correo *redaccion@dsmagazine.net* para que nos enviéis frikadas y demás, las más curiosas serán publicadas



Relojes de Mario

El pasado mes de Septiembre Mario cumplió 20 años desde que hiciera su primera aparición haya por los 80. Por eso y para que no pierdas la nocion del tiempo y asi puedas felicitarle el proximo año, te proponemos que uses estos relojes de Mario, así siempre te acordarás de él cada vez que compruebes la hora...

Game Boy Gigante ...

Un universitario ha construido una versión de GameBoy que mide un metro y pesa nada más y nada menos que 45 Kg. Es totalmente funcional, tanto que hasta se ha fabricado cartuchos a su medida.



... y mando NES Gigante

También existe un mando a tamaño "familiar" para la NES, tan grande que es imposible de jugar sin la ayuda de un amigo.



Espada de Link y Ocarina del Tiempo

El merchandising puede llegarse a convertir en un tema de culto, y más si nos pone a disposición unos objetos como la maravillosa espada de Link o la auténtica Ocarina del tiempo. Toda una maravilla para los amantes de la saga ZELDA.





Todas las Nintendo DS distribuidas en el mundo llevan de serie la excelente aplicación Pictochat, con este programita podemos comunicarnos con otros amigos a traves del Wifi de la consola y poder crear dibujos gracias al Stylus.

En esta sección vamos a recopilar los mejores dibujos realizados con el Pictochat y también los que vosotros nos enviéis a redaccion@dsmagazine.net

Como inauguración de la sección os ponemos unos excelentes dibujos sacados de www.ndsart.net

Ewen

Xboxit

Xboxit

Mugen!

Ewen

Ewen

J-Money

Ewen

Ewen

" You guys will PAY for this... "

TU OPINIÓN TAMBIÉN CUENTA

¿Has visto algún fallo en la revista? ¿Crees injusta la puntuación de uno de los juegos analizados? ¿Te gustaría compartir tu opinión sobre el mundo del videojuego con los demás lectores? ¿Te gustaría cambiar el diseño de alguna sección o crear tú mismo una?

Si responderias sí a alguna de esas preguntas, ésta es tu sección. En "Tu opinión también cuenta". Aquí nos podrás mandar cualquier opinión sobre la revista, sus secciones y/o sus redactores y diseñadores.

Para ello sólo tienes que mandarnos un correo electrónico a redaccion@dsmagazine.net con tu propuesta. Intenta seguir estas pautas:
· Indícanos en el Asunto del mensaje de que trata tu propuesta, si es una review, una queja, una sugerencia, etc.
· Intenta no cometer faltas de ortografía, pasa el texto final por un corrector como Word.
· Si nos mandas un análisis trata de ser objetivo.
· Indícanos tu nick o nombre para poder incluirlo.

Los mejores contenidos recibidos serán presentados en DSMagazine, así que animaos y colaborad con nosotros para hacer mejor nuestra y vuestra revista.

DSMagazine Staff







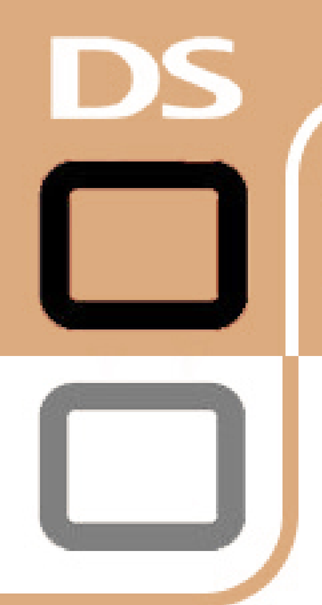
TOP 5



1º LOS MÁS ESPERADOS	1º LOCKE DSMagazine
1º Mario Kart DS	1º Castlevania
2º Metroid Prime	2º Mario 64 DS
3º Nintendogs	3º Another Code
4º Viewtiful Joe DS	4º NFSU 2
5º Pac'n Roll	5º Bomberman DS

Este mes Castlevania ha conseguido apoderarse del liderazgo de la clasificación, desbancando a Mario, el indiscutible rey de las plataformas portátiles. Muy de cerca les siguen los misterios de Another Code y la velocidad frenética de Need for Speed, sin olvidarnos de la enorme diversión multijugador de Bomberman DS.

Locke



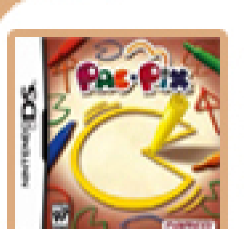
GUÍA DE COMPRAS



ADVANCE WARS:DUAL STRIKE
Dirige a tus tropas hacia la victoria con elaboradas estrategias.
Género: Estrategia
Revista: 7 - **Puntos:** 8,5



GOLDENEYE:ROGUE AGENT
Olvida a Bond, esta vez toca ser el malo de la película
Género: Acción / FPS
Revista: 5 - **Puntos :** 3,5



PAC-PIX
Crea tu propio pacman para superar las fases de este singular juego.
Género: Habilidad
Revista: 4 - **Puntos :** 6



ANiMANIACS: LIGTHS ...
Ayuda a los protas de Animaniacs a completar sus propios largometrajes
Género: Plataformas
Revista: X - **Puntos :** X



MADAGASCAR
Lleva a los 4 animales del zoológico hasta la selva
Género: Plataformas
Revista: 5 - **Puntos :** 4



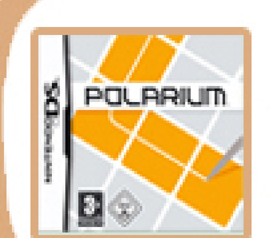
POKÉMON DASH
Pikachu y sus amigos compiten esta vez por ver quien es el mas veloz
Género: Velocidad
Revista: 4 - **Puntos :** 6



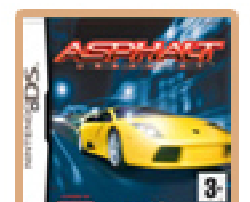
ANOTHER CODE
Una aventura grafica como las de Antaño adaptada a nuestra Nintendo DS
Género: Aventuras
Revista: 4 - **Puntos :** 8,5



METEOS
Salva la Tierra de la invasión de unos peligrosos alienígenas
Género: Puzzle
Revista: 6 - **Puntos :** 8,5



POLARIUM
Elimina las baldosas a golpe de stylus en un puzzle que retará a tu ingenio.
Género: Puzzle
Revista: 2 - **Puntos :** 7,5



ASPHALT URBAN GT
Los mejores coches compitiendo en circuitos urbanos ¡Cuidado con el tráfico!
Género: Velocidad
Revista: 1 - **Puntos :** 7,5



MR.DRILLER:DRILL SPIRITS
Perfora rápidamente la tierra y no dejes que los desprendimientos te atrapen.
Género: Puzzle
Revista: 4 - **Puntos :** 6



PROJECT RUB
¿Podrás ganar el corazon de tu amada superando alocados minijuegos?
Género: Habilidad
Revista: 3 - **Puntos :** 6,5



BOMBERMAN DS
Ábrete camino hasta tu objetivo reventando todos los obstaculos
Género: Arcade
Revista: 5 - **Puntos :** 8



NANOSTRAY
Ábrete camino con tu nave a lo largo de 9 niveles de juego
Género: Shoot' em up
Revista: 6 - **Puntos :** 7



RAYMAN DS
¡Ayuda a Rayman a escapar de los piratas!
Género: Plataformas
Revista: 3 - **Puntos :** 6,5



CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW
Acompaña a Soma a través del castillo de Drácula para desbaratar los planes de una secta oscura.
Género: Aventura
Revista: 7 - **Puntos:** 9,5



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
El mundo del tunnig a tu alcance. Demuestra que tu bólido es el más rápido.
Género: Velocidad
Revista: 3 - **Puntos :** 8



RETRO ATARI CLASSICS
Recopilatorios de arcades clásicos de esta conocida conpañia.
Género: Arcade
Revista: X - **Puntos :** X



COCOTO KART RACER
Carreras de karts con simpáticos pilotos
Género: Velocidad
Revista: X - **Puntos :** X



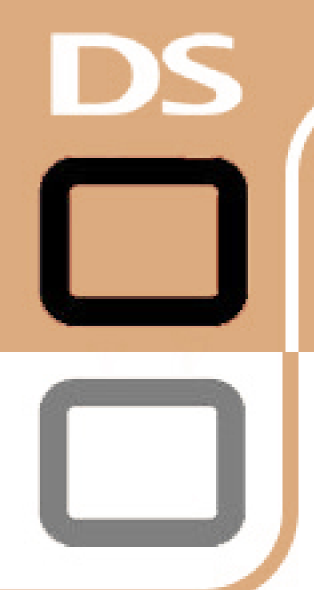
NINTENDOGS
Escoge, enseña, juega y diviértete con tu mascota en este fabuloso juego.
Género: Simulador
Revista: 3 - **Puntos:** 8,5



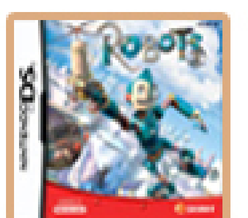
RIDGE RACER DS
Gran juego de carreras donde el derrapar lo es todo.
Género: Velocidad
Revista: 4 - **Puntos :** 7,5



En DSMagazine premiamos a los mejores juegos con el sello de recomendación DSM. Un juego con este sello es un juego que no deberías perderte.



GUÍA DE COMPRAS



ROBOTS
Sigue el argumento de la película y ayuda a Rodney a liberar la ciudad.
Género: Accion/Aventuras
Revista: 6 - **Puntos :** 4



WARIOWARE TOUCHED!
Wario vuelve con una recopilación aun más divertida de sus minijuegos.
Género: Habilidad
Revista: 3 - **Puntos :** 6,5

próximamente más

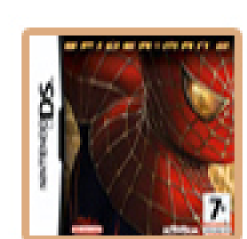


SPACE INVADERS REVO...
Reedición del matamarcianos más clasico y famoso de todos los tiempos.
Género: Arcade
Revista: X - **Puntos :** X

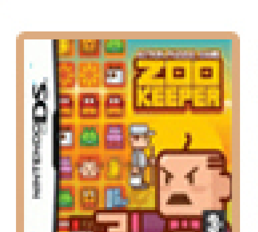


YOSHI TOUCH & GO
Esta vez es Mario quien esta en problemas y solo Yoshi y tu podreis ayudarle
Género: Arcade
Revista: 1 - **Puntos :** 8

próximamente más



SPIDERMAN 2
Vive las aventuras del superhero en su lucha contra el Dr. Octopus.
Género: Acción
Revista: 4 - **Puntos :** 3,5



ZOO KEEPER
Los animales se han escapado y solo volveran a sus jaulas si los emparejas.
Género: Plataformas
Revista: 5 - **Puntos :** 6

próximamente más



SPLINTER CELL:CHAOS ...
La oscuridad es tu aliada en esta aventura de sigilo e infiltración.
Género: Acción
Revista: 5 - **Puntos :** 7,5

próximamente más

próximamente más



STARS WARS EPISODIO III
Juega como Obi-Wan o como Ánakin. Tu eliges en que lado de la fuerza estas
Género: Acción
Revista: 3 - **Puntos :** 7,5

próximamente más

próximamente más



SUPER MARIO 64 DS
Remake del clasico y posiblemente mejor plataformas hasta la fecha
Género: Plataformas
Revista: 2 - **Puntos :** 8,5

próximamente más

próximamente más



URBZ:SIMS EN LA CIUDAD
Sobrevivir en la ciudad puede ser una aventura por si misma.
Género: Aventura
Revista: 4 - **Puntos :** 7

próximamente más

próximamente más



En DSMagazine premiamos a los mejores juegos con el sello de recomendación DSM. Un juego con este sello es un juego que no deberías perderte.



RINCÓN DEL LECTOR



En DSMagazine queremos agradeceros a todos por el acogimiento que hemos recibido, así como la participación cada vez mas activa de todos vosotros en esta sección. Recordad que podéis enviarnos todas las dudas que tengáis sobre algún juego, algún próximo lanzamiento o rumores que hayáis escuchado en los foros de nuestra Web http://www.dsmagazine.net o si lo preferís al Email redaccion@dsmagazine.net poniendo Rincón del lector como asunto.

¿Qué podéis contarme de la versión DS del juego Marvel Nemesis: Rise of the imperfects? La versión de PSP lleva al Capitán América como personaje exclusivo ¿en la DS habrá alguno exclusivo?
Se trata de un juego de lucha al estilo de las demás plataformas en el que podrás manejar 18 personajes de Marvel a lo largo de un modo historia y del exclusivo Time Attack.
La versión para DS dispondrá de trajes, art-works y la posibilidad de manejar a los "Imperfectos" en el modo historia.

¿Qué más juegos relacionados con el mundo de Marvel Comics saldrán próximamente en la DS?
Deberás conformarte con el próximo Ultimate Spiderman.

¿Qué juegos aparte de Daigassou Band Brothers tendrán una ampliación en un cartucho GBA? ¿Cuáles de ellos llegarán a Europa?
Band Brothers saldrá en América y Europa así que ya tienes uno. Además, también se ha confirmado que Metroid Pinball vendrá con un cartucho GBA que servirá como Rumble Pack.

¿El modo ladrido de la versión japonesa de Nintendogs será compatible con la versión Europea del juego?
No lo hemos podido comprobar por nuestros propios medios así que no te lo podemos decir al 100% pero tememos que no será compatible. Entre los juegos de diferentes regiones suele haber problemas con el Wifi.

Al lado de donde se conectan los auriculares la DS tiene una entrada en forma de cuadrado. ¿Para qué sirve?
Utilizando ambas entradas podremos conectar sets de auriculares y micrófono, como los que se regalan en Japón al comprar Electroplankton.

¿Final Fantasy cristal chronicles se dejará ver al final en DS?
FF:CC ha sido uno de los primeros juegos en ser anunciados para DS desde su lanzamiento por lo tanto es seguro casi al 100% que saldrá. Seguramente estén esperando al avance del modo Online para incluirlo.

En varios foros de internet se rumorea que hay una posibilidad de que salga un Smash Bros DS ¿Qué hay de cierto en ello?
Teniendo en cuenta la política de Nintendo,veremos un Smash Bros DS casi seguro. Como ocurre con FF:CC estarán esperando al modo online para integrarlo en el juego.

¿Cómo será el modo de Lost in Blue de jugar con la chica?
La chica estará prácticamente ciega ya que al hundirse el barco pierde sus gafas por lo tanto tendremos que ir en todo momento agarrados de su mano y ella seguirá nuestros pasos. En ocasiones también podremos hacerla esperar para investigar nosotros solos.

¿Podría existir un juego de "Matrix" para DS? Si van a hacer uno ¿cuándo?
Aun no existe ningún dato que apunte a ello.

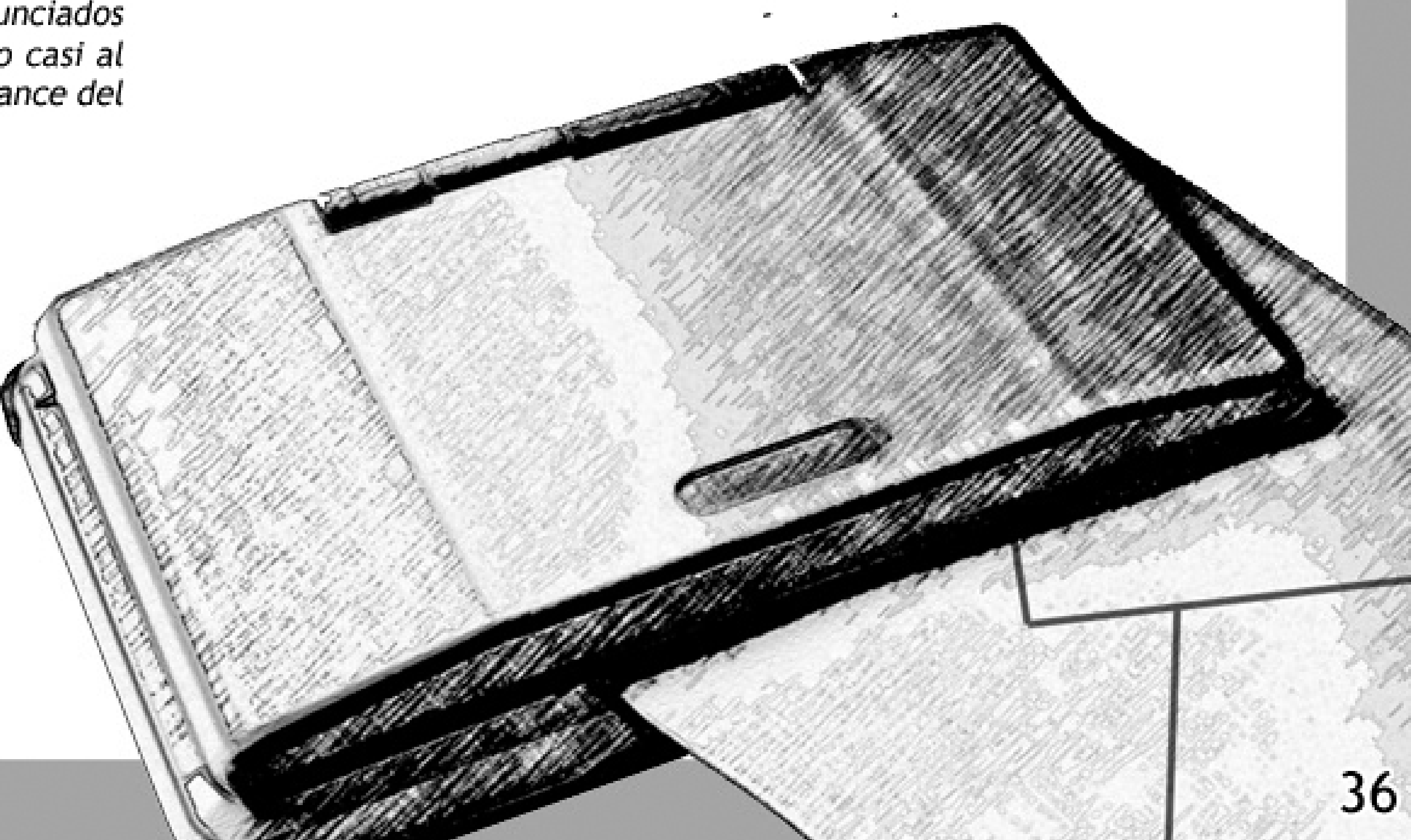
¿Van a hacer el juego de Serious Sam en Nintendo DS?
Es una pena pero no, es bastante improbable.

Muchisimas gracias a ...

elpsikopata, Zitun, luipermom, Guillecurras y LexMark

... por colaborar este mes en la seccion.

No olvideis que podeis participar directamente desde el foro de nuestra web
http://www.dsmagazine.net
o por correo electronico
redaccion@dsmagazine.net



Y EL MES QUE VIENE...

Y el mes que viene...

Mucho más. Analizamos grandes bombazos que llegan para nuestras portátiles: Mario Kart, Lost in Blue, Sonic Rush, Fifa 2006... El multijugador online despega en nuestras DS.

Y como siempre las noticias más frescas y las secciones habituales: FreakZone, Rincón del Lector, Guía de compras y mucho más.



Nos vemos en 30 días.

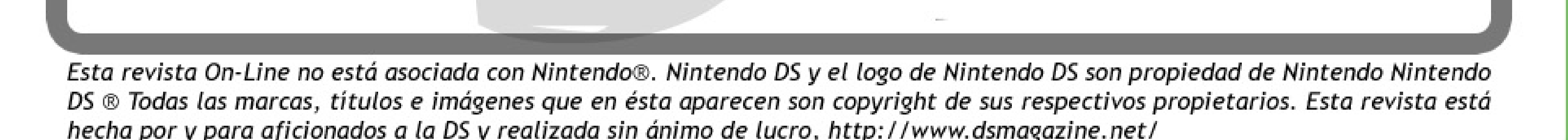
DSMagazine



el rincón del lector

Recordad que podéis mandar todas vuestras dudas, consejos, preguntas, criticas y lo que se os ocurra al mail de la revista: ***redaccion@dsmagazine.net*** o postearlas directamente en nuestro foro:
http://www.dsmagazine.net

¡Las mejores serán publicadas!



07/10/2005



SERÁ LO QUE TU ELIJAS





BY: DannySP